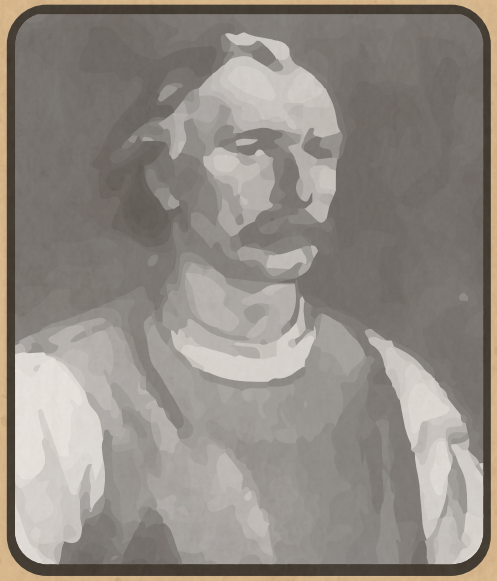


Колю Фичето

„Мостове градих, дето да събират човека с човека. И манастири, дето да го събират с Бога.“

Биография

Никола Иванов Фичев, известен още като Колю Фичето, е български строител, архитект и дърворезбар. През живота си е построил над десет църкви и четири мостове.Някои от най-емблематичните му архитектурни произведения са Беленският мост над река Янтра, Покритият мост в Ловеч, Къщата с маймунката и църквата „Свети Николай“ в Дряново.

Умение

вътреличностна: Увеличи една от своите интелигентности (съответстваща, на която и да е отключена интелигентност на твой ментор) с 1 до края на хода. Веднъж на рунд. 4

музикална: Вземи +2 СР при предизвикателство, ако някоя от отключените интелигентности, на който и да е от твоите ментори, съвпада с интелигентност на предизвикания дракон. Веднъж на ход, до края на рунда. 6

визуално-пространствена: Ориентация: Можеш да избереш от Вселена, вместо да хвърляш зар. Това действие може да бъде повторено неограничен брой пъти, но само за един играч на рунд. 8



Тодор Колев

„Ако си кажете: „О, Господи, колко жалко, че свършва!“, тогава сте направили нещо.“

Биография

Тодор Колев е български филмов и театрален актьор, певец, комик и водещ в телевизията. Започва кариерата си през 1965 г., остава най-известен с ролите си в комедии като „Опасен чар“, „Господин за един ден“ и „Двойникът“, както и с песни като „Фалшив герой“. С невероятното си актьорско майсторство на сцената и във филмите, той е сред най-обичаните български актьори на всички времена.

Умение

телесно-кинестетична: Увеличи една от своите интелигентности (съответстваща, на която и да е отключена интелигентност на твой ментор) с 1 до края на хода. Веднъж на рунд. 4

лингвистична: Вземи +2 СР при предизвикателство, ако някоя от отключените интелигентности, на който и да е от твоите ментори, съвпада с интелигентност на предизвикания дракон. Веднъж на ход, до края на рунда. 6

междуличностна: Опит: Когато друг играч „Увеличи интелигентност“, можеш да решиш задача от същата интелигентност на ниво, което избереш. Един път на рунд. 8



Георги Колев

„Детето не е малък възрастен, а друга съвсем отделна вселена, в която ние, възрастните, сме само гости.“

Биография

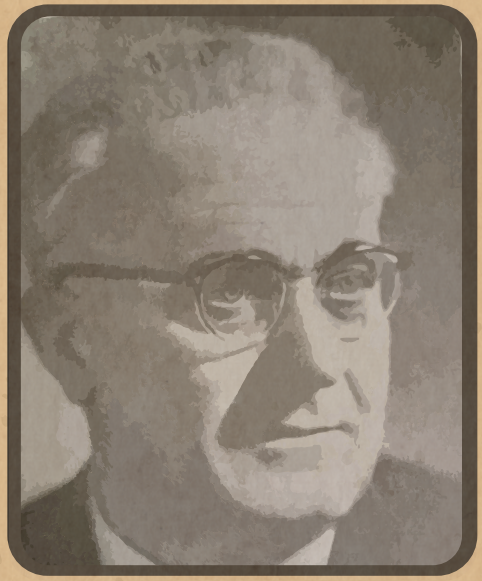
Георги Колев е психолог, учител и планински водач. Голяма част от кариерата си посвещава на работа с младежи, ангажирайки ги в различни дейности на открито като катерене и изследване на пещери, като същевременно насърчава техния личен растеж и развитие. Той е вдъхновение за околните и учител, който дава криле на своите ученици, за да могат те да процъфтят. Посвещава живота си на менторството и развитието на младите.

Умение

натуралистична: Увеличи една от своите интелигентности (съответстваща, на която и да е отключена интелигентност на твой ментор) с 1 до края на хода. Веднъж на рунд. 4

визуално-пространствена: Вземи +2 СР при предизвикателство, ако някоя от отключените интелигентности, на който и да е от твоите ментори, съвпада с интелигентност на предизвикания дракон. Веднъж на ход, до края на рунда. 6

вътреличностна: Медитация: Можеш да увеличиш една интелигентност в “Картата на героя“ на който и да е играч с 1 до края на играта; включително и на себе си. Един път на рунд. 8



Филип Кутев

„Фолклорът е толкова просто нещо, но се изисква голяма култура, за да го разбереш.“

Биография

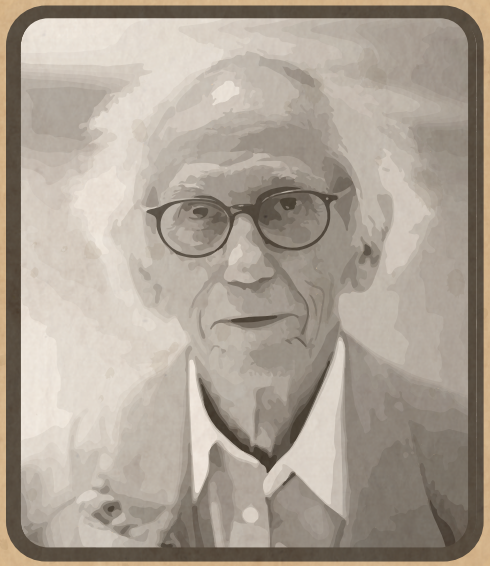
Филип Кутев е български композитор и фолклорист. Той е основател на българския фолклорен ансамбъл „Филип Кутев“. В своето творчество, Филип създава уникален синтез между българската народна музика и класическата музика. Той е композирал някои от световноизвестните български песни като „Полегнала е Тодора“ и „Лале ли си, зюмбюл ли си“.

Умение

Визуално-пространствена: Увеличи една от своите интелигентности (съответстваща, на която и да е отключена интелигентност на твой ментор) с 1 до края на хода. Веднъж на рунд. 4

Телесно-кинестетична: Вземи +1 СР при предизвикателство, ако някоя от отключените интелигентности, на който и да е от твоите ментори, съвпада с интелигентност на предизвикания дракон. Веднъж на ход, до края на рунда. 6

Музикална: Караоке: Когато използваш действие „Увеличи интелигентност“, можеш да кажеш име на песен. Играчът, който първи запее песента, получава същата награда. 8



Кристо

„Всяко творение на изкуството е като вик за свобода.“

Биография

Христо Владимир Иванов Явашев е световноизвестен съвременен български художник и екологичен скулптор, познат с опаковането на известни структури, като моста Пон Ньоф в Париж и Райхстага в Берлин, с плат и пластмаса. Със своето изкуство, той иска да предизвика въображението на хората, показвайки нови начини за виждане на познатите неща.

Умение

логико-математическа: Увеличи една от своите интелигентности (съответстваща, на която и да е отключена интелигентност на твой ментор) с 1 до края на хода. Веднъж на рунд. 4

вътреличностна: Вземи +2 СР при предизвикателство, ако някоя от отключените интелигентности, на който и да е от твоите ментори, съвпада с интелигентност на предизвикания дракон. Веднъж на ход, до края на рунда. 6

натралистична: Издръжливост: Ако помагаш на друг играч да **„Предизвика дракон“**, един от вас може отново да предизвика дракона, но самостоятелно. Един път на рунд. 8



Джон Атанасов

„Най-голямата смелост, която човек може да прояви, не е в открития космос, а в мисълта.“

Биография

Джон Винсент Атанасов е американски физик и математик с български произход. В сътрудничество с неговия студент-магистър Клифорд Бери, той разработва компютъра Атанасов-Бери (ABC) през 1942 г. – машина, която решава диференциални уравнения чрез двоична аритметика и е един от първите електронни цифрови компютри. В чест на Атанасов е наречена наградата „Джон Атанасов“, която се връчва всяка година от президента на Република България за лични постижения на млади български изследователи в областта на информационните технологии и информатиката.

Умение

лингвистична: Увеличи една от своите интелигентности (съответстваща, на която и да е отключена интелигентност на твой ментор) с 1 до края на хода. Веднъж на рунд. 4

натуралистична: Вземи +2 СР при предизвикателство, ако някоя от отключените интелигентности, на който и да е от твоите ментори, съвпада с интелигентност на предизвикания дракон. Веднъж на ход, до края на рунда. 6

логико-математическа: **Клониране:** Използвай умението на твой ментор от ниво 1 или ниво 2 още веднъж. Един път на рунд. 8



Дан Колов

„Чувствам се силен, защото съм българин.“

Биография

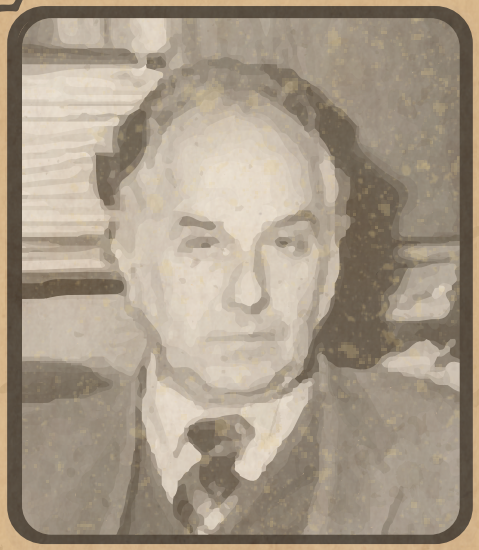
Дончо Колев Данов, известен като Дан Колов, е български професионален борец. Той е първият европейски шампион по свободна борба от България. Международният турнир по борба „Дан Колов“ се провежда ежегодно в негова памет.

Умение

музикална: Увеличи една от своите интелигентности (съответстваща, на която и да е отключена интелигентност на твой ментор) с 1 до края на хода. Веднъж на рунд. 4

междуличностна: Вземи +2 СР при предизвикателство, ако някоя от отключените интелигентности, на който и да е от твоите ментори, съвпада с интелигентност на предизвикания дракон. Веднъж на ход, до края на рунда. 6

телесно-кинестетична: Телепортация: Премести фигурата на друг играч на интелигентност по твой избор. Един път на рунд. 8



Георги Лозанов

„Не можем да мислим творчески без свобода, да усвоим голямо количество материал без любов. Никои велики постижения не са направени без любов.“

Биография

Д-р Георги Лозанов, известен като „бащата на ускореното учене“, е български психиатър и учител, който създава методът Сугестопедия – обучителен подход за изучаване на чужди езици. След сертифицирането на своя метод, той създава Международния център за Сугестология и Сугестопегия във Виена, Австрия, и основава LITTA – Лозановата международна асоциация за преподаватели.

Умение

междуличностна: Увеличи една от своите интелигентности (съответстваща, на която и да е отключена интелигентност на твой ментор) с 1 до края на хода. Веднъж на рунд. 4

логико-математическа: Вземи +2 СР при предизвикателство, ако някоя от отключените интелигентности, на който и да е от твоите ментори, съвпада с интелигентност на предизвикания дракон. Веднъж на ход, до края на рунда. 6

лингвистична: **Мотивация:** Когато извършваш **Действие** и думата **"Вселена"** е спомената някъде, избери едно: *Увеличи с 1 най-слабата си интелигентност *Вземи 1 СР от дракона с най-много такива *Пропусни стъпката за подготовка 8

